

Хакер как симулякр гиперреальности

Гиперриализация реальности, производимая средствами массовой коммуникации, стала обычным явлением и ее последствия вполне реальны и ощутимы. Одновременно, ведущим средством коммуникации в обществе постмодерна становится Интернет, и субъекты данного виртуально пространства, творящие, трансформирующие, предопределяющие его будущее и задающие вектор и специфику информационного развития – хакеры, становятся неотъемлемой частью информационного общества. В контексте данных событий особый интерес представляют процессы симуляризации, трансформировавшие понимание феномена хакинга в массовом сознании. В условиях гиперреальности общественного мнения существуют совершенно различные интерпретации данного феномена, причем, наиболее распространенная из них, совершенно не соотносится с изначальным и, по мнению экспертов, верным смыслом. Постмодернистские условия «оторвали» значение хакинга от связанных с ним референтов. Образ хакинга как разрушения, конструируемый в гиперреальности, воспринимается общественным мнением как более реальный по отношению к реальному хакингу-созиданию. Распространение новых технологий, а прежде всего средств массовой коммуникации создает основу для гиперреальности. Гиперреальность симуляций средствам массовой коммуникации репрезентирует больше, чем реальное; они творят и определяют новую реальность, для которой характерно именно отсутствие в ней реальности. Именно так и был создан симулякр «хакеров-взломщиков», через презентацию в фильмах и газетах данного понятия как преступной деятельности, утрирование разрушительного аспекта и вычеркивание созидательного. Если понимать симулякр как образ отрывающийся по смыслу от конкретного объекта, явления, события, к которым он изначально относился, и тем самым вступающий как подделка, фальсифицированная копия, не соответствующая оригиналу, то симулякром хакинга является тот смысл хакинга, в котором он циркулирует в сообщениях СМИ, отделившись от собственно хакинга, как познавательной новаторской деятельности. Репрезентируя образ хакинга в гиперреальности «общественного мнения», предлагается поливариантность выбора образа. Таким образом массовая аудитория сегментируется с помощью выбора, при этом каждый сегмент под данным феноменом понимает собственный, отличный от другого, образ. Часть массовой аудитории воспринимает хакеров как специалистов вообще — в том контексте, что они обладают очень детальными знаниями в каких-либо вопросах, или имеют достаточно нестандартное и конструктивное мышление, как кого-либо любящего интеллектуальные испытания, заключающиеся в творческом преодолении или обходе ограничений; профессионалы в области программирования воспринимают понятие хакер как особый тип компьютерных специалистов, программирующих с энтузиазмом, экспертов, любящих исследование подробностей программируемых систем, сильных в быстром программировании и разделяющих хакерские ценности; но основная часть массовой аудитории воспринимает хакеров как сетевых взломщиков и других сетевых преступников, таких как кардеры, крякеры, скрипт-кидди и сетевые пираты. Таким образом, с помощью поливариантности, находящейся в «общественном мнении» стирается основополагающий смысл, вкладываемый в феномен хакинга. Так осуществляется «головокружение реалистичной симуляции» – посредством формулы бинарности, кибернетической двоичности (не просто повторение, а мельчайшее отклонение, минимальный зазор между двумя элементами, то есть «мельчайшая общая парадигма», способная поддерживать фикцию смысла).